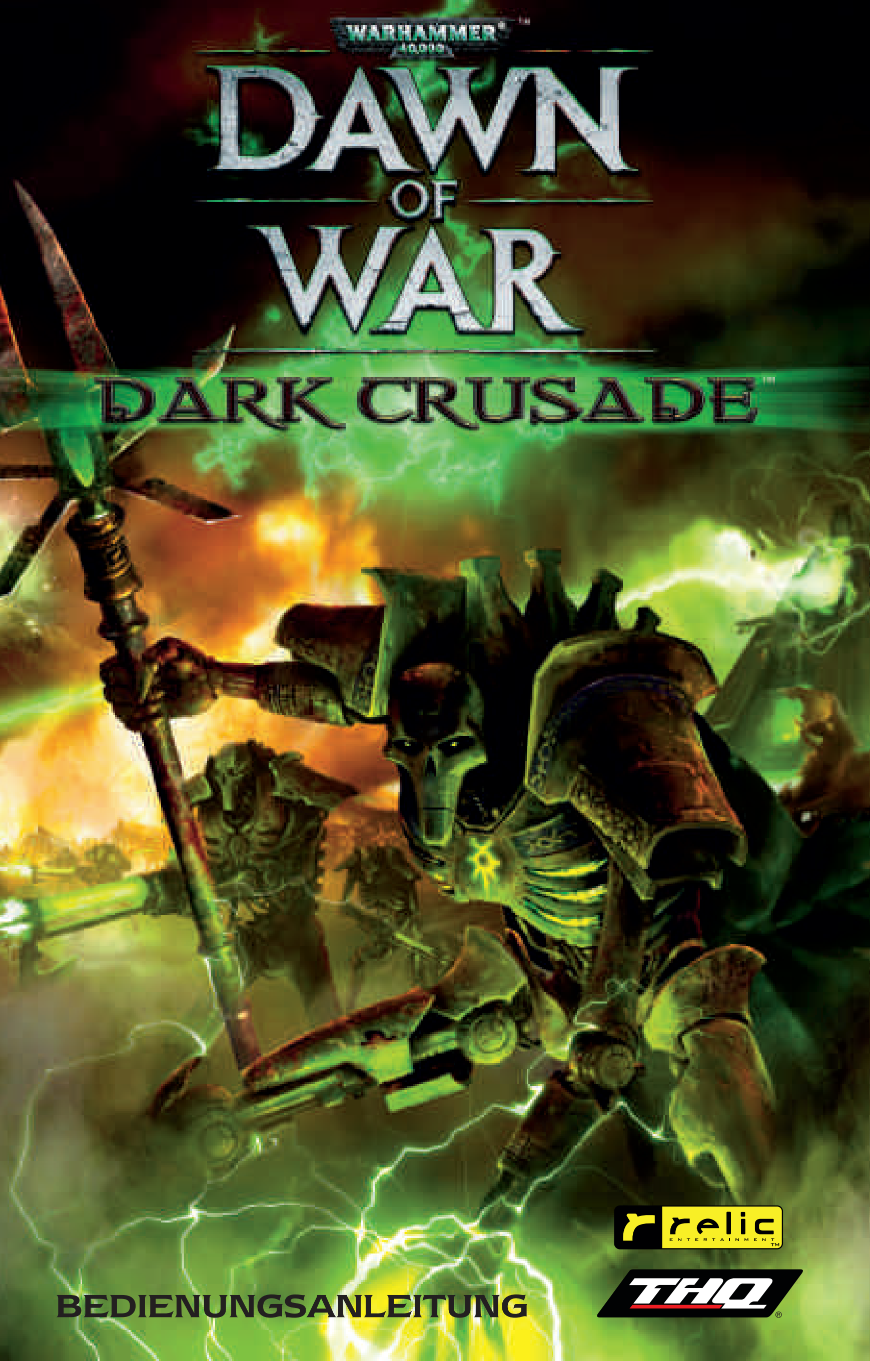

WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
DARK CRUSADE
relic ENTERTAINMENT
THQ
BEDIENUNGSANLEITUNG



INHALT

EINLEITUNG

Kronus, ein Planet in den Randbereichen des Imperiums der Menschen, wurde vom Sternenreich der Tau erobert. Dieses junge, aber technologisch fortgeschrittene Volk hat sich mit einer fast unaufhaltbaren Streitmacht durch die westlichen Ausläufer der Galaxis gekämpft, wobei besiegte Völker einfach vereinnahmt wurden. Die Feuerkrieger des Sternenreichs sind effektiv und mächtig und kennen fast keine ebenbürtigen Gegner. Doch andere Mächte haben ebenfalls ein Auge auf Kronus geworfen. Unter der Oberfläche des Planeten ruhen seit 60 Millionen Jahren die schrecklichen und Furcht erregenden Necrons. Und sie erwachen gerade aus ihrem Äonen dauernden Schlaf. Die fast unbesiegbaren Armeen der Necrons haben nur ein Ziel: die Auslöschung allen Lebens. Sie kämpfen ohne Emotionen und Gewissen, ihre Feinde fallen schnell durch die Hand ihrer riesigen Armeen und unheiligen Waffen. Erst wenn die Galaxis von allem Leben gereinigt wurde, werden die Necrons Ruhe finden. Doch der Widerstand gegen ihren schrecklichen Völkermord wird groß sein.

Schnell hat sich das Gerücht von der Bedrohung durch die Necrons auf Kronus jedoch in der ganzen Galaxis herumgesprochen, und die anderen Großmächte erheben ihre eigenen Ansprüche auf diesen wertvollen Planeten. Es steht ein Krieg mit gigantischen Ausmaßen bevor – 7 verschiedene Völker ringen um die Herrschaft über diesen Planeten. Werden die Schrecken erregenden Necrons alles Leben dort auslöschen? Werden die Tau die anderen sechs Völker vertreiben und ihre Flüchtlingskolonie bewahren können?

Der Dunkle Kreuzzug beginnt ...

NEUE EINHEITEN & STRATEGIEN!

Warhammer® 40.000™: Dawn of War – Dark Crusade™ gibt es fantastische neue Einheiten, und das Spielfeld wird um die Schlachtfelder des 41. Jahrtausends erweitert.

Es gibt zwei neue Völker, mit denen gespielt werden kann: das Sternenreich der **Tau** und die **Necrons**. Das Sternenreich der Tau ist ein hoch-technologisches Volk und sehr gewandt bei Angriffen aus großer Entfernung. Für einen geduldigen und regelrecht methodischen Ansatz im Kampf sind sie bestens gerüstet. Die Tau können auch auf die Streitkräfte der Kroot und Vespiden zurückgreifen, zwei Völker, die von der Tau-Ideologie des Höheren Wohls vereinnahmt wurden.

Die Necrons sind ein uraltes Volk, dessen Kampf einem einzigen Zweck dient: Der Vernichtung allen Lebens. Sie haben seit 60 Millionen Jahren unter der Oberfläche des Planeten Kronus geruht, doch die Anwesenheit der Tau hat sie aus ihrem unheiligen Schlaf gerissen. Sie bringen eine wilde Mischung aus Infanterie und der einzigartigen Fähigkeit, ihre Körper wieder zusammenzusetzen, auf das Schlachtfeld. Dadurch erscheinen sie dem Gegner unbesiegbar.

Die neuesten Updates für diese hervorragende Ergänzung der Warhammer 40.000 Saga beinhalten:

- Zwei neue Völker, jedes mit völlig neuen und mächtigen Einheiten, Gebäuden und Fähigkeiten. Somit können jetzt insgesamt 7 verschiedene Völker gespielt werden.
- Neue Einheiten und Fähigkeiten für alle existierenden Völker aus Dawn of War (Chaos Space Marines, Eldar, Imperiale Armee, Orks und Space Marines).
- Ein neuer Kampagnenmodus, der Sie in die Rolle des Kommandanten eines der sieben spielbaren Völker versetzt, von denen jedes um die Herrschaft über Kronus kämpft. Dieser Modus beinhaltet 18 neue Gefechtskarten für Eroberungen und legt einen Schwerpunkt auf Strategie und Belohnungen. Eroberte Gebiete des Planeten können mit Truppen verstärkt werden, damit eine Zurückeroberung schwieriger wird, während Sie für Siege mit Ausrüstung belohnt werden – mit besonderen Kriegsmitteln, die nicht nur das Erscheinungsbild Ihres Kommandanten verändern, sondern auch seine Fähigkeiten drastisch erweitern.
- Erleben Sie einen vielfältigen und tiefen Einblick in die Welt von Warhammer 40.000 aus der Perspektive des Volkes, für das Sie sich entscheiden.

LOS GEHT'S

INSTALLATION
Legen Sie die DVD-ROM mit Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Wenn der Startbildschirm erscheint, klicken Sie auf "Installieren" und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sollte der Startbildschirm nicht erscheinen, dann klicken Sie einfach doppelt auf das Arbeitsplatz-Symbol auf Ihrem Desktop und dann doppelt auf das DVD-ROM-Laufwerk mit der eingelegten DVD-ROM. Klicken Sie anschließend doppelt auf „Setup.exe", damit der Startbildschirm erscheint. Klicken Sie auf "Installieren" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

DEN CD-KEY EINGEBEN
Sie werden aufgefordert, den CD-Key einzugeben, den Sie im Handbuch finden. Sie müssen einen gültigen CD-Key haben, um die Installation abschließen und das Spiel spielen zu können.

Bewahren Sie Ihren CD-Key gut auf! Geben Sie ihn keinen anderen Personen und erlauben Sie niemandem, ihn zu benutzen. Legen Sie das Handbuch an einen sicheren Ort, Sie werden es benötigen, sollten Sie das Spiel einmal erneut installieren müssen.

UPDATES & PATCHES
Um die neuesten Patches und Updates zu diesem Spiel zu bekommen, müssen Sie sich online einloggen, indem Sie im Hauptmenü die Schaltfläche „Mehrspieler" und dann „Online" anklicken. Patches sind eventuell auch auf der Website des technischen Kundenservices verfügbar. Für die aktuellsten und vollständigsten Update-Lösungen sollten Sie die Autopatch-Funktion nutzen. Diese aktualisiert Ihre Installation von Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade zur neuesten Version.

DIRECTX 9.0C ERFORDERLICH
Damit Sie Dark Crusade spielen können, müssen Sie DirectX Version 9.0c (auf der Installations-DVD-ROM enthalten) oder eine neuere Version der Software auf Ihrem System haben.

PROBLEMBEHEBUNG
Bitte lesen Sie die Datei „Readme.txt" auf der DVD-ROM, um die neuesten Informationen zur Problembehebung und zum technischen Kundenservice zu erhalten.

DAS SPIEL

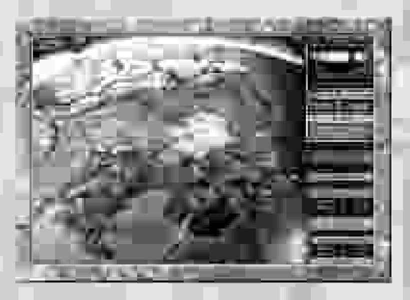
DAS HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü können Sie ein Tutorial oder eine neue Einzelspielerkampagne starten, ein Gefecht gegen den Computer beginnen, ein Online-Spiel suchen oder selbst starten, die Spieloptionen verändern und nachlesen, wer an Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade mitgearbeitet hat. Sie können auch F10 drücken, um ein eingeschränktes Menü für das Spiel zu aktivieren.



- Klicken Sie auf **Kampagne**, um eine neue Einzelspielerkampagne zu beginnen.
- Klicken Sie auf **Gefecht**, um im Einzelspielermodus gegen den Computer anzutreten.
- Klicken Sie auf **Mehrspieler**, um ein LAN-Spiel über Ihr Local Area Network oder ein Online-Spiel über GameSpy zu spielen.
- Klicken Sie auf **Optionen**, um die Spieleinstellungen zu ändern.
- Klicken Sie auf **Mitwirkende**, um nachzulesen, wer an Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade mitgearbeitet hat.
- Klicken Sie auf **Beenden**, um Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade zu beenden und zu Windows zurückzukehren.

KAMPAGNE



Die Einzelspielerkampagne von Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade bietet eine neue und fantastische Möglichkeit, die Hitze der Schlacht zu spüren. Sie können eine von sieben Kriegsparteien auswählen, die Sie spielen wollen, einschließlich zwei neuer Völker: die Necrons und das Sternenreich der Tau. Kämpfen Sie gegen rivalisierende Kriegsparteien, während Sie versuchen, die Kontrolle über wichtige Sektoren auf Kronus zu erlangen. Überwältigen Sie Ihre Gegner durch schiere Macht und nutzen Sie die Überreste auf dem Schlachtfeld, um Ihren Kommandanten mit mächtigen neuen Fähigkeiten auszustatten.

Alle Details zur Einzelspielerkampagne finden sich auf Seite 6.

GEFECHT

Beim Gefecht können Sie auf verschiedensten Mehrspielerkarten gegen Gegner spielen, die vom Computer gesteuert werden.

ONLINE-SPIEL

Wenn Sie im Hauptmenü "Mehrspieler" anklicken, stehen Ihnen folgende Optionen für den Online-Mehrspielermodus zur Verfügung:

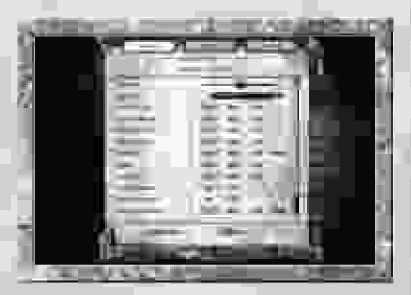
- **LAN** – Ein Spiel auf Ihrem Local Area Network hosten oder in eins einsteigen.
- **Online** – Ein Online-Spiel über die Mehrspieler-Lobby von Dark Crusade hosten oder in eins einsteigen. Dort stehen Mehrspielerfunktionen wie „Automatching”, „Ladder Ranking”, etc. zur Verfügung.
- **Direkter Host** – Hosten Sie ein Spiel in diesem Modus, um anderen Spielern zu erlauben, sich direkt mit Ihrem Netzwerk zu verbinden, um bei einem Spiel im Mehrspielermodus mitzumachen.
- **Direkt einsteigen** – Steigen Sie in ein Spiel im Modus „Direkter Host” ein. Hierbei können Sie an einem Spiel im Mehrspielermodus im Netzwerk eines anderen Spielers teilnehmen.

SPIELOPTIONEN

STEUERUNG

Hier können Sie verschiedene Optionen einstellen: Erscheinungsbild der Hilfetexte, Scroll-Geschwindigkeit der Maus und Antworten der Einheiten.

GRAFIK



Zum Einstellen der Grafikoptionen wie Bildschirmauflösung und Texturdetails.

Ein wichtiger Hinweis zur Grafik und der bestmöglichen Leistung des Spiels: Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade nutzt einige der fortschrittlichsten Rendering-Techniken, die derzeit verfügbar sind, um Spezialeffekte und eine hervorragende Echtzeitdarstellung zu ermöglichen. Das Spiel wurde entwickelt und ausführlich gestestet auf Grafikkarten der Serien 6 und 7 von NVIDIA® GeForce™ FX. Das optimale Ergebnis erzielen Sie mit Karten des Typs NVIDIA GeForce 7. Auf einer GeForce 6800 oder besser können Sie alle Spezialeffekte des Spiels bei höheren Auflösungen einschalten.

AUDIO

Hier können Sie die Audio-Optionen einstellen: Lautstärke, Sprachausgabe und Lautsprecherkonfiguration.

Sound Blaster® X-Fi™-Soundkarten lassen den Unterschied zwischen der Spiel- und der realen Welt verschmelzen. Sie ermöglichen trotz einer gewaltigen Sound-Kulisse ein schnelles Spielvergnügen. Spielen Sie Warhammer 40.000: Dawn of War - Dark Crusade mit einer Sound Blaster® X-Fi™-Soundkarte, und erleben Sie dynamischere und realistischere Soundeffekte als Sie sich es jemals erträumt haben. Mehr über Sound Blaster® X-Fi™-Soundkarten, erfahren Sie unter http://www.soundblaster.com.

EINZELSPIELERKAMPAGNE

Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade bietet Ihnen die Möglichkeit, den ganzen Planeten Kronus in der Einzelspielerkampagne zu erobern. Übernehmen Sie die Rolle eines der sieben Kommandanten, setzen Sie Strategie und Geschick ein, um die anderen sechs Völker von diesem Planeten zu vertreiben.

DER DUNKLE KREUZZUG

Wie zu Beginn dieses Handbuchs beschrieben, ist der Planet Kronus der Schauplatz eines gigantischen Konflikts zwischen sieben Armeen. Das Sternenreich der Tau und die Necrons kämpfen ebenso um die Welt, wie viele andere. Dieser grässliche Krieg mit sieben Parteien wird in die imperiale Geschichte als Dunkler Kreuzzug eingehen.

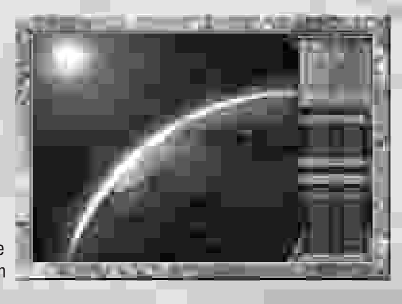
Die sieben Kriegsparteien, die um die Herrschaft ringen, sind folgende:

- **Chaos Space Marines:** Eliphas der Erbe, ein Dunkler Apostel der Word Bearer Legion ist gekommen, um Kronus im irren Antlitz der Chaosgötter wieder neu zu erschaffen.
- **Eldar:** Runenprophetin Taldeer vom Weltenschiff Ulthwé hat die Rückkehr der Völker mordenden Necrons vorhergesehen. Nun, da sie auf Kronus erwacht sind, verlässt sie sich auf niemanden sonst, um sie aufzuhalten.
- **Imperiale Armee:** Gouverneur Lukas Alexander und sein 1. Kronusregiment sind gekommen, um diese Welt von der Herrschaft durch die Aliens zu befreien und den Planeten wieder dem Imperium der Menschheit zuzuführen.
- **Necrons:** Der Necronlord von Kronus ist erwacht und hat seine Gruftwelt mit Leben verseucht vorgefunden. Zu Ehren seines Furcht erregenden Gottes, dem Todesboten, wird er sie wieder reinigen
- **Orks:** Waaaghboss Gorgutz Koppjäga betrachtet Kronus als weitere Trophäe für seinen Waaagh! Niemand ist härter oder brutaler als ein Ork, und kein Ork ist härter oder brutaler als Gorgutz.
- **Space Marines:** Bruder-Captain Davian Thule vom Orden der Blood Ravens ist auf dem Planeten gelandet, um seine große Säuberung durchzuführen. Dunkle Geheimnisse und heilige Reliquien lauern auf diesem Alien-durchsetzten Planeten, und er muss sie beschützen.
- **Sternenreich der Tau:** Shas'o Kais, der militärische Anführer der Taustreitkräfte auf Kronus kämpft, damit diese Welt weiterhin zum Sternenreich der Tau gehört. Während andere aus Gier, Stolz oder zur Eroberung kämpfen, kämpft er für das Höhere Wohl.

Sie können die Kampagne bei Dark Crusade als ein beliebiges dieser Völker spielen. Jedes hat seine eigene Geschichte, die sich entwickelt, während Sie den Planeten erobern.

START DER KAMPAGNE

Starten Sie die **Einzelspielerkampagne**, indem Sie auf „Neu" im Kampagnenmenü klicken (erreichbar über das Hauptmenü). Sie können dann den allgemeinen Schwierigkeitsgrad festlegen. Diese Auswahl beeinflusst die Widerstandsfähigkeit Ihrer eigenen und der feindlichen Armeen in der ganzen Kampagne.



Als Nächstes können Sie sich entscheiden, welches Volk Sie spielen möchten. Zur Auswahl stehen alle sieben Völker, und Sie können die Kampagne mit allen davon ausprobieren. Während einer Kampagne können Sie das Volk nicht wechseln, aber Sie können mehrere verschiedene Kampagnen (alle mit unterschiedlichen Völkern) gleichzeitig speichern und spielen.

DIE KAMPAGNENKARTE



Die wichtigste Benutzeroberfläche für die Einzelspielerkampagne ist die Gesamtkarte der Kampagne. Dort finden Sie alle 25 Provinzen von Kronus, dort können Sie Angriffe starten, Ihre Armeen bewegen, Ihre Provinzen verstärken und vieles mehr.

Klicken Sie eine Provinz an, so bekommen Sie im rechten Bildschirmbereich Informationen darüber. Außerdem können Sie auf diese Weise eine Provinz als Ziel festlegen.

Die Kampagnenkarte versorgt Sie mit einer Vielzahl von wichtigen Informationen:

- **Position der Armee:** Jede der sieben Armeen wird auf der Karte durch ihren Kommandanten dargestellt. Sie können nur Provinzen angreifen, die an die Position Ihrer Armee angrenzen
- **Anforderungspunkte:** Dies ist Ihre Hauptressource für eine groß angelegte Strategie. Der Wert zeigt an, welche Ressourcen Ihnen zur Verfügung stehen. Für jede Provinz in Ihrem Besitz bekommen Sie bei jedem Zug eine bestimmte Anzahl Punkte. Und diese können Sie verwenden, um Ihre Provinzen zu verstärken, oder Ihre Angriffe vorzubereiten.
- **Militärische Stärke:** Jede Provinz hat einen Wert (zwischen 1 und 15, angezeigt in einem kleinen Schild) für ihre militärische Gesamtstärke. Dieser Wert beschreibt, welchen Widerstand Sie bei einem Angriff erwarten können. Die Militärische Stärke Ihrer Provinzen berechnet sich aus der Anzahl der dort stationierten Verstärkungen (siehe unten) und der Art der Gebäude, die Sie während des Angriffs dieser Provinz dort gebaut haben. Der Feind versucht natürlich auch, die militärische Stärke seiner Provinzen zu vergrößern, indem er Verstärkung schickt.
- **Provinzbonus:** Für das Erobern einer Provinz erhalten Sie einen speziellen Bonus. Bei einigen ist dieser Bonus ein Trupp für Ihre Ehrengarde (siehe Seite 8), bei anderen Provinzen bekommen Sie besondere Fähigkeiten, wie zum Beispiel das zweifache Angreifen innerhalb eines Zuges oder der Angriff einer entfernten Provinz.
- **Festungen:** Sieben Provinzen sind besonders und mit den Bannern ihrer Besitzer gekennzeichnet. Dies sind die Heimatprovinzen der einzelnen Völker. Erobern Sie eine solche Festung, haben Sie das Volk in dieser Kampagne endgültig besiegt.

AKTIONEN AUF DER KAMPAGNENKARTE

Bei der Einzelspielerkampagne werden die Züge der Spieler auf die Runden verteilt. In jeder Runde können Sie 1 Bewegung auf der Karte oder mehrere andere Aktionen ausführen. Dazu gehören:

- **Angreifen (1 Zug):** Sie können jeden Feind angreifen, der sich in einer Provinz befindet, die an jene angrenzt, in der Ihre Armee den Zug beginnt. Alle angreifbaren Provinzen sind mit einem roten Pfeil gekennzeichnet. Zum Angreifen brauchen Sie lediglich die Provinz auszuwählen und „Angriff" anzuklicken. Es erscheint dann eine Sicherheitsabfrage, in der Sie den Angriff bestätigen oder zurückziehen können.

Für jede Provinz gibt es eine andere Kampfkarte, auf der die Schlacht dann ausgetragen wird. Wenn Sie es schaffen, die Verteidiger zu besiegen, dann haben Sie die Provinz erobert.

- **Bewegen (1 Zug):** Grenzt eine Provinz an, die Sie bereits besitzen, so können Sie Ihre Armee einfach dorthin verlegen, anstatt die Provinz anzugreifen (z.B. um einen Angriff für einen späteren Zug vorzubereiten). Provinzen, in die Sie gehen können, werden mit einem grünen Pfeil gekennzeichnet. Wählen Sie einfach den Zielort aus und klicken Sie auf „Bewegen".

- **Verstärken (0 Züge):** Sie können Anforderungspunkte ausgeben, um Trupps in einer von Ihnen kontrollierten Provinz zu stationieren. Wählen Sie hierzu die Provinz aus und klicken Sie „Verstärken" an. Es erscheint dann der Verstärkungsbildschirm, in dem Sie die verfügbaren Trupps und die Trupps sehen können, die bereits dort stationiert sind. Um einen Trupp dorthin zu entsenden, müssen Sie lediglich auf das Symbol des Trupps am unteren Bildrand klicken.
- **Trupps abziehen (0 Züge):** Im Verstärkungsbildschirm können Sie auch Trupps zurückrufen, die Sie zuvor in einer Provinz stationiert hatten. Klicken Sie einfach auf das Symbol des Trupps in der Provinz, um ihn abzuziehen. Dadurch bekommen Sie auch einen Teil der Anforderungspunkte zurück.
- **Geschichte ansehen (0 Züge):** Sie können grundlegende Informationen und historische Details über alle Provinzen auf Kronus bekommen, indem Sie „Geschichte" anklicken. Sie erhalten dann einen Überblick über die Provinz und ein Dokument aus der Geschichte des Planeten.
- **Kommandanteninfo ansehen (0 Züge):** Klicken Sie „Kommandant" an, um zu einem Bildschirm zu gelangen, in dem Sie eine Übersicht über Ihren Kommandanten und seine erbrachten Leistungen finden. Dies beinhaltet seine Statistiken, die Ehrengarde und eine Liste der besiegten Völker. Außerdem können Sie sich hier seine Ausrüstung anzeigen lassen...

Sobald Sie Ihre Aktionen für diesen Zug beendet haben, klicken Sie auf „Zug beenden". Anschließend sind die feindlichen Armeen an der Reihe.

Hinweis: Die Kriegspartei, die das Ödland von Eres kontrolliert, darf in jeder Runde zwei Züge machen, wodurch sie ihre Truppen zweimal verlegen oder angreifen lassen kann.

EHRENGARDE DES KOMMANDANTEN

Während Sie immer mehr Gebiete auf Kronus erobern, erhalten Sie bis zu einem Dutzend Spezialeinheiten für die Ehrengarde Ihres Kommandanten. Dies sind Elitetrupps, die Ihrem Kommandanten aufgrund seiner Heldentaten im Kampf zugewiesen werden.

Erobern Sie eine Provinz, deren Bonus aus einem Ehrengardetrupp besteht, so bekommen Sie das Recht, diesen Trupp auszubilden. Dies kostet Sie jedoch Anforderungspunkte. Klicken Sie einfach im Kommandantenbildschirm auf das ausgegraute Symbol eines Trupps oder im Angriffsbildschirm auf das entsprechende Symbol am unteren Bildrand.

Sobald eine Einheit für die Ehrengarde ausgebildet ist, steht sie beim nächsten Angriff dem Kommandanten zu Seite. Dadurch können Sie alle frühen Angriffe auf Ihre Basis abwehren und schnell ins feindliche Territorium vordringen. Kommt eine Einheit der Ehrengarde im Kampf einmal ums Leben, muss sie erneut ausgebildet werden.

AUSRÜSTUNG

Während der ganzen Kampagne bekommen Sie für Ihre Siege Ausrüstungen als Belohnung. Das sind dann bestimmte Waffen und Ausrüstungsstücke, die die Kampfkraft Ihres Kommandanten erhöhen. Außerdem wird dadurch das äußere Erscheinungsbild Ihres Kommandanten verändert, wodurch er auf dem Schlachtfeld viel beeindruckender wirkt.

Jedes Mal, wenn Sie Ausrüstung bekommen, können Sie einen speziellen Ausrüstungsbildschirm aufrufen und aus zehn verfügbaren ein neues Ausrüstungsstück auswählen. Einige Stücke setzen jedoch voraus, dass Sie vorher bereits bestimmte andere Ausrüstungen bekommen haben.

Beachten Sie außerdem, dass Sie einen Ausrüstungsgegenstand nicht mehr entfernen können, sobald Sie die Auswahl bestätigt und diesen Bildschirm verlassen haben.

Den Ausrüstungsbildschirm können Sie jederzeit vom Kommandantenbildschirm aus aufrufen.

Belohnungen in Form von Ausrüstungen gibt es während der ganzen Kampagne für die Eroberung von Territorien, für erfolgreiche Verteidigung, für das Ausschalten von Gegnern und für vieles mehr.

VERTEIDIGUNG DER PROVINZEN

Wenn die feindlichen Kriegsparteien mit ihrem Zug an der Reihe sind, können diese sich auch dafür entscheiden, eines Ihrer Territorien anzugreifen. Sie werden dann aufgefordert, dieses zu verteidigen. In diesem Aufforderungsfenster sehen Sie außerdem die militärische Stärke Ihres Gegners (ein Maß dafür, wie heftig der Angriff wird) und wichtige Informationen über Ihre eigene Provinz.

Sie haben dann zwei Auswahlmöglichkeiten:

- **Kampf:** Mit dieser Option gelangen Sie zur Kampfkarte der Provinz. Dort müssen Sie sich gegen den Angreifer verteidigen. Sie müssen ihn vernichten, um seinen Vormarsch abzuwehren.
- **Automatischer Kampf:** Hiermit können Sie den Kampf auslassen und den Computer automatisch berechnen lassen, wer der Sieger ist (abhängig von den relativen Stärken der Kriegsparteien). Die Chancen, Ihre Provinz erfolgreich zu verteidigen, sind jedoch immer größer, wenn Sie den Kampf selbst ausführen.

Die Streitkräfte, die Ihnen bei der Verteidigung zur Verfügung stehen, werden von verschiedenen Faktoren beeinflusst:

- **Verstärkung:** Haben Sie die Provinz verstärkt, indem Sie Trupps dort stationiert haben, dann stehen diese für die Verteidigung zur Verfügung.
- **Existierende Gebäude:** Alle Gebäude, die Sie während der Eroberung dieser Provinz gebaut haben, sind bei der Verteidigung noch immer da. Dadurch können Sie schnell mächtige Einheiten bauen. Beachten Sie, dass der Feind all Ihre Gebäude in der Nähe seines Hauptquartiers zerstören wird.
- **Ihre Armee:** Ist Ihre Armee in der Provinz stationiert, die Sie gerade verteidigen (oder in einer benachbarten), dann nehmen Ihr Kommandant und seine Ehrengarde an der Verteidigung teil. Wenn nicht, dann können Sie den Kommandanten im Spiel ausbilden.

SIEG

Um die Kampagne zu gewinnen, müssen Sie die sechs Festungen auf der Karte einnehmen. Dies sind die Heimatprovinzen Ihrer Feinde – erobern Sie diese, so werden die Großteile ihrer Armeen für immer von Kronus vertrieben.

Der Sturm auf eine Festung ist jedoch keine einfache Angelegenheit. Während die meisten anderen Schlachten um Provinzen kaum mehr als Scharmützel sind, sieht es bei den Festungen schon ganz anders aus. Der Feind ist gut in einem Gebiet verschanzt, das auf seine Anforderungen zugeschnitten ist. Die Einnahme einer Festung ist in der Regel abhängig von der Erledigung eines bestimmten Auftrags, wie zum Beispiel ein Attentat auf den Anführer oder die Vernichtung eines Geräts oder Gebäudes.

Sobald Sie die Festung eines Volkes eingenommen haben, kann dieses keine Angriffe mehr starten. Alle anderen Provinzen, die zu diesem Zeitpunkt von diesem Volk besetzt sind, bleiben zwar in seinem Besitz, stellen jedoch keine Bedrohung mehr dar. Sie können solche Provinzen in Ruhe lassen oder zusätzlich „einkassieren", um den Bonus zu bekommen, den sie hergeben.

NIEDERLAGE

Schafft es eine feindliche Kriegspartei, Ihre Festung zu erobern, so werden auch Sie von Kronus vertrieben.

NECRONS

Seit 60 Millionen Jahren haben die Necrons unter der Oberfläche des Planeten Kronus geruht. Vor Äonen lebten die Necrontyr in großer Angst vor dem Vergessen, da ihrem Stern ein übles Schicksal drohte. Sie durchbrachen die Grenzen der Wissenschaft, um ihre Leben zu verlängern, aber vergeblich. Dann entdeckten sie die Sternengötter, die als die C'tan bekannt sind. Diese boten ihnen die Unsterblichkeit zu einem schrecklichen Preis. Die Necrontyr akzeptierten, und ihre Seelen wurden in lebende Metallkörper eingeschlossen. Was sie aber nicht wussten, war, dass dieser Vorgang ihren Geist und ihre Sinne abstumpfte, so dass sie zu Sklaven der C'tan wurden. Denn diese brauchten Kriegersklaven, um die Lebensformen in der Galaxis einzusammeln, damit die Sternengötter sich an deren Seelen laben konnten. Und die neuen Necrons der C'tan dienten diesem Zweck sehr gut. Ihre Methoden sind Schrecken erregend und gnadenlos. Auf dem Schlachtfeld nutzen Sie unheilige Waffen und zapfen die dunklen Kräfte ihrer Götter an, um ihren Feinden ein Ende zu bereiten.

Die Necrons bestehen aus einem formbaren und flexiblen metallischen Element, dass die Kraft hat, sich selbst zu regenerieren. Sie sind nie endgültig besiegt, wenn sie erschlagen wurden. Die meisten Necroneinheiten können sich selbst wieder zusammensetzen, was sie mehr oder weniger unsterblich macht.

Die Necrons sind nicht nur im Nahkampf sondern auch beim Angriff aus der Ferne sehr gut. Ihre uralten Technologien sorgen für Effektivität beim Bekämpfen von Infanterie und Fahrzeugen. Ihre wichtigste Einheit, der Necronlord, kann auch mit verschiedensten Artefakten verbessert werden. Ist dies einmal geschehen, kann der Necronlord die Kraft der Einheiten in seinem Umfeld stärken.

Die unheiligen Streitkräfte der Necrons sind vermutlich die Furcht erregendsten in Warhammer 40.000: Dark Crusade. Mit ihren mächtigen Waffen, der Fähigkeit, sich selbst wieder zusammenzusetzen und einem unstillbaren Durst nach der Versklavung allen Lebens sind die Necrons eine Streitkraft, die man nicht außer Acht lassen sollte.

Hinweis zur Ökonomie der Necrons:
Necrons sind in dem Sinne einzigartig, dass sie keine Anforderungspunkte brauchen (die Ressource, die normalerweise durch Kontrollpunkte generiert wird). Necrons nehmen Kontrollpunkte ein, um dem Feind seine Ressourcen zu entziehen. Außerdem dienen sie ihnen als Grundfeste für ihre Obelisken. Jeder gebaute Obelisk verkürzt die Zeit, die sie brauchen, um Einheiten auszubilden oder zu verstärken, oder um Forschungen abzuschließen. Jeder gebaute Obelisk erhöht auch das Trupp- und Fahrzeuglimit der Necrons.

NECRONEINHEITEN



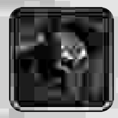
BAUSKARABÄUS (TASTE: S)

Der Bauskarabäus ist die einfachste, aber auch die wertvollste aller Necroneinheiten. Es ist die einzige Einheit, die Kontrollpunkte erobern kann, damit Necrongebäude darauf errichtet werden können. Bauskarabäen können auch während einer Schlacht beschädigte Gebäude, Infanterie und Fahrzeuge reparieren. Obwohl sie zur Erweiterung des eigenen Territoriums sehr nützlich sind, besitzen Bauskarabäen keine Waffen. Daher sind sie durch den Feind sehr angreifbar. Bauskarabäen können außerdem infiltrierte Einheiten erkennen.



NECRONKRIEGER (TASTE: N)

Diese schwere Infanterie-Einheit der Necrons bietet auf dem Schlachtfeld einen schrecklichen Anblick. Necronkrieger bestehen aus einem flexiblen und regenerativen Metall und können sich noch mitten in der Schlacht von Schäden erholen. Mit ihren mächtigen Gausswaffen können Sie feindliche Infanterie auslöschen. Werden Necronkrieger im Kampf einmal erschlagen, so haben Sie die Möglichkeit, sich selbst wieder zusammenzusetzen. Technisch gesehen sind die Necroninfanteristen zwar die niedrigste Einheit, aufgrund ihrer großen Zahl sind sie jedoch ein Furcht einflößender Feind. Mit ihren speziellen Fähigkeiten können Necronkrieger zu jedem Necrongebäude teleportiert werden, abgesehen vom Gauss-Desintegratorturm.



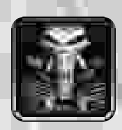
PHANTOM (TASTE: W)

Das Phantom ist eine trügerische Einheit, die sich selbst aus der physischen Welt verschieben kann. Dies ist vor allem bei Aufklärungseinsätzen hilfreich. Phantome bewegen sich extrem schnell und besitzen einen unglaublich mächtigen Nahkampfangriff. Sie sind allerdings nur schlecht gepanzert und können vom Feind leicht beschädigt werden (wobei Sie gegen Distanzangriffe etwas widerstandsfähiger sind). Während sie verschoben sind, können sie sich frei auf der Karte umherbewegen, jedoch keinen Angriff ausführen. Sie können außerdem infiltrierte Einheiten erkennen und Eroberungen von Kontrollpunkten aufheben.



NECRONLORD (TASTE: L)

Der Necronlord ist der Oberbefehlshaber und ein mächtiger Gegner, wenn er sich im direkten Umfeld von anderen Necroneinheiten befindet. Indem er Artefakte einsammelt, kann der Necronlord seine Fähigkeiten exponentiell erhöhen. Dies wirkt sich auch auf die Trupps aus, die ihn umgeben. Wenn Sie das Hauptquartier der Necrons, den Monolithen, verbessern, erhält der Necronlord Zugriff auf immer mehr mächtige Fähigkeiten und Verbesserungen.



EXTINCTOREN (TASTE: I)

Diese schwere Infanterie-Einheit eignet sich hervorragend für Angriffe auf feindliche Gebäude und Fahrzeuge. Ihre Waffen, die schweren Gauss-Annihilatoren, können fast alle feindlichen Panzerungen durchdringen und haben die größte Reichweite aller Necronwaffen. Trifft diese Einheit auf Infanterie, sollte sie jedoch besser Nahkampfangriffe verwenden. Genau wie die Necronkrieger können die Extictoren sich wieder zusammensetzen, wenn sie erschlagen wurden.



PARIAHS (TASTE: P)

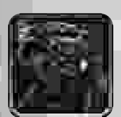
Die Pariahs sind eine unheilige Mischung aus Metall und Fleisch und stellen die neueste Brut der Necroninfanterie dar. Mit jedem Schlag ihrer Phasensense wird die Bewegungsgeschwindigkeit ihres Feindes ebenso wie dessen maximale Gesundheit verringert – ein Effekt, der anhält, bis der Pariah besiegt wurde. Diese Fähigkeit macht ihn sowohl gegen leichte als auch gegen schwere Infanterie sehr wirkungsvoll.



ALBTRÄUME (TASTE: F)

Der Anblick der Albträume auf dem Schlachtfeld reicht aus, um die Moral aller feindlichen Infanteristen im Umfeld zu senken. Diese Einheiten ziehen die Häute der besiegten Feinde ab und hüllen sie um ihre eigenen Körper, wodurch sie ein sehr makabres Erscheinungsbild bieten. Und wenn ihr Anblick nicht ausreicht, um den Feind zu vergraulen, so können die Albträume noch unglaublich wirkungsvolle Nahkampfangriffe einsetzen und sich selbst zusammensetzen, wenn sie erschlagen wurden. Wegen ihrer geringen Angriffsreichweite werden sie am besten gegen Infanterie eingesetzt. Albträume können zu allen Necrongebäuden zurückteleportiert werden, nur nicht zum Gauss-Desintegratorturm.

NECRONFAHRZEUGE



GRUFTSPINNEN (TASTE: T)

Die Gruftspinne ist eine starke Mischung aus Infanterieabwehr und Unterstützung. Sie ist ein Meister im Nahkampf, kann aber im Feld auch helfen, indem sie auf Kosten der eigenen Gesundheit Angriffsskarabäen produziert. Bei Angriffen kann sie auch gefallene Infanteristen wieder zusammensetzen und in Kampfbereitschaft versetzen. Angriffsskarabäen können sowohl Einheiten als auch Gebäude angreifen, am effektivsten sind sie jedoch im Einsatz gegen Fahrzeuge.



DESTRUKTOR (TASTE: D)

Diese riesige Infanterie-Einheit ist ein Necronkrieger, der auf einem Antigrav-Körper befestigt wurde. Der Destruktor ist dadurch sehr beweglich und kann gut angreifen. Am besten eignet er sich im Einsatz gegen feindliche Infanterie. Destruktoren können gegnerische Infanterietrupps auch auf Distanz bekämpfen.



SCHWERER DESTRUKTOR (TASTE: H)

Der Schwere Destruktor gleicht fast der einfachen Destruktor-Einheit, nur dass er auf die Zerstörung von feindlichen Gebäuden und Fahrzeugen ausgelegt ist. Er bewegt sich sehr schnell, wodurch er sich sehr gut für Überraschungs- und für Anti-Fahrzeug-Angriffe bei größeren Attacken eignet. Destruktoren können auch gegnerische Infanterietrupps auf Distanz bekämpfen.



DESTRUKTORLORD (TASTE: O)

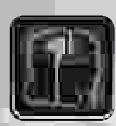
Der Destruktorlord ist eine Abscheulichkeit sondergleichen – ein niederer Necronlord, der auf einem Antigrav-Körper befestigt ist. Das schreckliche Ergebnis einer solchen Mischung ist eine schwere Infanterie, die sehr schnell und extrem tödlich ist. Die Bewaffnung befähigt ihn zum Einsatz gegen feindliche Infanterie und Fahrzeuge. Die wahre Kraft des Destruktorlords liegt in seinen Fähigkeiten, feindliche Einheiten einzufrieren und sie in Besitz zu nehmen.

NECRONGEBÄUDE



MONOLITH (TASTE: M)

Der Monolith ist das Hauptquartier der Necrons und somit das grundlegendste und wichtigste Gebäude. Er dient als Ausgangspunkt und kann in seinem Umfeld andere Gebäude bauen. Außerdem werden im Monolithen alle Einheiten ausgebildet. Wurde der Monolith neu gebaut, ruht er, kann jedoch verbessert werden, wodurch seine Macht erweitert wird. Die gesamte Necronökonomie basiert darauf, den ruhenden Monolithen wieder zu erwecken. Mit jedem einzelnen Schritt bei dieser Aufgabe erhält der Monolith mehr Kräfte und kann weitere Einheiten bauen. Sobald er vollständig wiederhergestellt ist, wird der Monolith zu einer extrem tödlichen, mobilen Festung, die alle anderen Einheiten im Spiel vernichten kann.



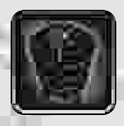
PLASMAGENERATOR (TASTE: P)

Der Plasmagenerator erzeugt die Energieressource, die notwendig ist, um Einheiten zu bauen und zu entsenden, Gebäude zu bauen und die Technologie zu verbessern. Sie können nur wenige Plasmageneratoren im direkten Umfeld des Monolithen bauen. Werden diese zerstört, beschädigen sie alle Einheiten und Gebäude im näheren Umkreis. Je mehr Plasmageneratoren von den Necrons gebaut werden, desto teurer werden diese.



OBELISK (TASTE: L)

Obelisken verstärken eingenommene Kontrollpunkte, wenn sie darauf gebaut werden. Sie bieten dann Schutz vor dem Feind. Außerdem verringern Obelisken die Zeit, die benötigt wird, um Forschungen abzuschließen und Einheiten zu bauen und zu entsenden. Sie können auch mit schwereren Befestigungen verbessert werden. Sie dienen dann als Geschützstellung und verringern noch weiter die benötigte Dauer für Verbesserungen oder den Bau von Einheiten. Ein fertig gebauter Obelisk hat ein Kontrollgebiet um sich herum, in dem Sie Gebäude bauen können. Des Weiteren erhöhen Obelisken Ihr Trupp- und Fahrzeuglimit.



THERMO-PLASMAGENERATOR (TASTE: T)

Die Thermo-Plasmageneratoren unterscheiden sich von den normalen Plasmageneratoren im Wesentlichen dadurch, dass sie auf einem Schlackevorkommen errichtet werden müssen. Ist ein Thermo-Plasmagenerator einmal gebaut, können Sie Energieressourcen viel schneller ansammeln. Wie die einfache Variante ist er jedoch sehr instabil. Wird er zerstört, verursacht er bei allen umliegenden Gebäuden und Einheiten Schäden.



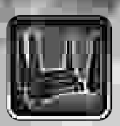
AKTIVIERUNGSKERN (TASTE: S)

Der Aktivierungskern der Necrons wird zur Produktion besserer Infanterie-Einheiten benötigt. Ist er einmal gebaut, haben Sie Zugriff auf weitere Einheiten. Außerdem wird dann für die Necronkrieger und die Albträume die Aktivierungsfähigkeit freigeschaltet.



GROSSER AKTIVIERUNGSKERN (TASTE: G)

Der Bau eines Großen Aktivierungskerns gewährt Ihnen den Zugriff auf weitere tödliche und fortschrittliche Fahrzeuge, einschließlich Destruktor, Schwerem Destruktor und Gruftspinne. Des Weiteren schaltet der Große Aktivierungskern zusätzliche Verbesserungen für Ihren Monolithen frei.



VERBOTENES ARCHIV (TASTE: F)

Im Verbotenen Archiv werden die unheiligen und schrecklichen Artefakte aufbewahrt, es dient nur einem Zweck: der Verstärkung der Macht des Necronlords. Sie haben 8 tödliche Artefakte zur Auswahl, von denen jedes den Necronlord mit neuen Kräften ausstattet. Sie können sich jedoch nur für drei davon entscheiden – überlegen Sie es sich also gut.



ENERGIEKERN (TASTE: E)

Der Energiekern wird benötigt, um den Monolithen mit seinen Fähigkeiten vollständig erwachen zu lassen – ein Vorgang, der sowohl Zeit als auch Ressourcen in großen Mengen braucht. Ist der Energiekern einmal gebaut, können Sie Ihren Monolithen als mobile Maschine der Massenvernichtung einsetzen. Außerdem erhält Ihr Necronlord die Fähigkeit „Essenz des Todesboten".



GAUSS-DESINTEGRATORTURM (TASTE: U)

Ein wichtiges Stück Ihrer Kriegsmaschinerie ist der Gauss-Desintegratorturm. Er ist mit einem schweren Gauss-Desintegrator ausgerüstet und kann gut gegen Infanterie eingesetzt werden. Die Verbesserungen ermöglichen auch die Bekämpfung von feindlichen Fahrzeugen. Dieser Turm kann infiltrierte feindliche Infanterie erkennen und hat eine beeindruckende Reichweite für seine Angriffe. Dadurch wird er zu einem wertvollen Werkzeug beim Schutz der Monolithen und anderer Gebäude.

FÄHIGKEITEN DER NECRONEINHEITEN

Die Necroneinheiten haben eine Vielzahl von besonderen Fähigkeiten, die sie im Kampf für sich einsetzen können. Die meisten Fähigkeiten konzentrieren sich auf Anführereinheiten, die in der Lage sind, selbst die einfachsten Necroneinheiten zu stärken, so dass diese zu mächtigen Kriegern werden, wenn das erforderlich wird.

FÄHIGKEITEN DES NECRONLORDS

Chronometron (Taste: C) – Ermöglicht dem Necronlord, die Zeit für einige Sekunden zu verlangsamen, wobei die Necronstreitkräfte jedoch normal vorrücken und angreifen können.

Hochspannungsfeld (Taste: L) – Der Necronlord entfesselt ein unheiliges Gewitter aus Blitzen und trifft damit alle Einheiten, die ihm im Nahkampf Schaden zufügen. Mit jedem Nahkampfangriff wird außerdem eine elektrische Ladung aufgebaut, die der Necronlord auf seine Feinde entladen kann.

Aura des Schreckens (Taste: N) – Der Necronlord kann eine Aura des Schreckens auf dem Schlachtfeld freilassen. Alle Einheiten, die darin gefangen sind, erleiden vorübergehend einen Moralverlust und fliehen.

Phasenverschiebung (Taste: P) – Wird diese eingesetzt, verschiebt sich der Necronlord aus der Phase der physischen Welt und nimmt Einheiten in seinem Umfeld dabei mit. Dadurch können diese fliehen oder geschützt auf Verstärkung warten.

Phylactiden (Taste: Y) – Der Necronlord ruft einen Schwarm Skarabäen, die seinen Körper umgeben und den Schaden reduzieren, den er durch Distanzangriffe abbekommen kann. Außerdem wird seine Gesundheitsregeneration erheblich beschleunigt.

Regenerator (Taste: R) – Mit dem Regenerator kann der Necronlord gefallene Necroninfanteristen in seinem Umfeld wiederbeleben. Diese Fähigkeit hat eine passive Komponente, die die Anzahl der gefallenen Einheiten, die sich wieder zusammensetzen, steigen lässt. Außerdem bekommt der Necronlord hiermit die Möglichkeit, in regelmäßigen Abständen eine Massenwiederbelebung durchzuführen, die alle Necroneinheiten in einem kleinen Bereich um ihn herum wieder ins Leben ruft.

Solarimpuls (Taste: S) – Mit dem Solarimpuls kann der Necronlord infiltrierte feindliche Einheiten in einem großen Gebiet sichtbar machen, wobei feindliche Einheiten, die sich in seiner Nähe befinden, vorübergehend geblendet werden (ein Distanzangriff ist für sie dann nicht mehr möglich).

Schleier der Finsternis (Taste: V) – Ermöglicht dem Necronlord, vorübergehend die Einheiten in seinem Umfeld zu tarnen. Diese Fähigkeit kann nicht auf den Necronlord selbst angewendet werden und auch nicht, wenn seine Gesundheit zu schwach ist.

Essenz des Todesboten (Taste: E) – Dies ist die tödlichste aller Fähigkeiten des Necronlords. Mit der Essenz des Todesboten kann er sich vorübergehend in eine geisterhafte Manifestation des Todesboten verwandeln. Ist dies geschehen, ist der Necronlord unverwundbar und hat einen enorm wirkungsvollen Nahkampfangriff. Alle Schäden, die der Todesbote verursacht, werden außerdem dem Necronlord als Gesundheit gutgeschrieben, wenn er sich in seine normale Gestalt zurückverwandelt.

Teleport (Taste: J) – Mit dieser Fähigkeit kann sich der Necronlord über das Schlachtfeld teleportieren.

FÄHIGKEITEN DER NECRONINFANTERIE

Wiederauferstehen – Die grundsätzliche Möglichkeit, dass eine besiegte Necroneinheit sich wieder zusammensetzt und in die Schlacht zurückkehrt. Bei Erfolg kehrt die wiederauferstandene Einheit mit halber Gesundheit zurück.

Verharren– Jene Necroneinheiten, die sich nicht wieder zusammensetzen, können eventuell von bestimmten Unterstützungseinheiten wieder ins Leben geholt werden. Dies können zum Beispiel Gruftspinnen oder der Necronlord mit seinem Regenerator sein.

Forschungszeit verkürzen – Mit dieser Fähigkeit können Obelisken die Zeit verkürzen, die benötigt wird, um neue Fähigkeiten und Verbesserungen zu erforschen, oder um neue Necroneinheiten auszubilden und zu entsenden.

Phasenverschiebung (Taste: P) – Eine Fähigkeit des Phantoms, das sich hiermit vorübergehend aus der Phase der physischen Welt verschiebt. Während diese Fähigkeit aktiv ist, kann das Phantom weder Schaden abbekommen noch selbst angreifen.

Teleport (Taste: J) – Erlaubt sowohl den Necronkriegern als auch den Albträumen, sich zu einem beliebigen Necrongebäude, außer dem Gauss-Desintegratorturm, zu teleportieren.

Angriff aus der Tiefe (Taste: E) – Mit dieser Fähigkeit können Albträume, die beim Monolithen gebaut wurden, an einer beliebigen Stelle aus dem Boden aufsteigen, die Ihre Einheiten sehen können.

FÄHIGKEITEN DER NECRONFAHRZEUGE

Besitz (Taste: P) – Ermöglicht dem Destruktorlord, ein beliebiges feindliches Fahrzeug in Besitz zu nehmen. Ist er erfolgreich, so verschwindet der Destruktorlord und wird zum Fahrzeug selbst. Wird das Fahrzeug zerstört, so erscheint der Destruktorlord wieder, aber mit verringerter Gesundheit.

Stasisfeld (Taste: F) – Der Destruktorlord gewinnt die Fähigkeit, feindliche Einheiten in einem Stasisfeld gefangen zu setzen. Dadurch werden diese unbeweglich und können nicht angreifen.

Skarabäen (Taste: S) – Die Gruftspinne kann auf Kosten ihrer eigenen Gesundheit Skarabäen entsenden.

NECRONMONOLITH

Der Necronmonolith ist eine einzigartige Struktur, die in Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade zwei sehr wichtigen Zwecken dient. Zum einen ist sie das Hauptquartier der Necrons sowie die Baracke, die Fahrzeugproduktion und die Rüstkammer. Wenn er gebaut wurde, ruht der Monolith. Mit Verbesserungen wird er erweckt und weitere seiner latenten Kräfte werden verfügbar. Dadurch bekommen Sie Zugriff auf weitere Verbesserungen und noch effektivere Infanterie- und Fahrzeugeinheiten.

Sobald er vollständig wiederhergestellt ist, wird der zweite Zweck des Monolithen klar: Vernichtung. Ein wiederhergestellter Monolith wird zu einer mobilen Angriffsbasis und kann sogar die mächtigsten feindlichen Einheiten und Fahrzeuge zerstören.

DAS STERNENREICH DER TAU

Die Tau sind ein relativ junges Volk und sind dadurch bekannt geworden, dass sie innerhalb kurzer Zeit zu einer der effektivsten und mächtigsten militärischen Streitkräfte der ganzen Galaxis wurden. Direkt nach der erfolgreichen Eroberung von Kronus scheinen sie keine Gegner zu haben. Ihre mächtige Technologie hat zahllose Armeen vernichtet, aber es ist ihre einmalige Ideologie, die ihre größte Waffe darstellt. Sie kämpfen für das, was sie selbst das Höhere Wohl nennen, suchen nach Erleuchtung und nach Einheit mit jenen, die sich ihnen anschließen. Diese mächtige Ideologie konzentriert sich auf Gesellschaft und Wohlbefinden und fügt sich gut in ihren Kampfstil ein. Taukrieger sind extrem entschlossen und haben eine außergewöhnlich hohe Moral.

Zwei ihrer verbündeten Völker sind die Kroot und die Vespiden. Sie haben sich dem Sternenreich der Tau angeschlossen und kämpfen nun für sie, wodurch die Tauarmee auf eine große Bandbreite an Angriffsmöglichkeiten zurückgreifen kann. Die Kroot sind Furcht erregende Krieger, die sich auf den Nahkampf spezialisiert haben, während die insektenartigen Vespiden aufgrund ihrer Geschwindigkeit schnelle Überfälle und Anstürme durchführen können.

Während Taueinheiten ihre Gewehre sehr effektiv aus großer Entfernung einsetzen, gewährt ihre einzigartige Verbindung mit den Kroot und Vespiden ihnen, dass sich das Höhere Wohl in der Galaxis ausbreiten kann.

EINHEITEN DES STERNENREICHS DER TAU



ERDKASTE BAUEINHEIT (TASTE: E)

Die Erdkaste Baueinheit kann verschiedene Gebäude errichten und beschädigte Gebäude reparieren. Diese Einheit ist sehr wichtig zur Erweiterung Ihres Territoriums, besitzt aber keine Bewaffnung, weshalb sie sehr verwundbar durch feindliche Angriffe ist.



XV15 GEIST KAMPFANZUG (HOT KEY: S)

XV15 Geist Kampfanzüge sind die Hauptspäheinheit der Tau und können unbemerkt in feindliches Territorium eindringen, Kontrollpunkte sichern und leichte Kämpfe bewältigen. Normalerweise sind sie für den Feind nicht sichtbar und können nur mit Detektoren erkannt werden. Sie können auch die Teamanführer-Verbesserung (oder "Shas'vre") erhalten, die einen schwereren XV25 Geist Kampfanzug trägt. Nach Erforschung des Flugmoduls können Geist Kampfanzüge Sprünge ausführen.



FEUERKRIEGER (TASTE: F)

Der Feuerkrieger ist die einfache Infanterie der Tau und dementsprechend effektiv im Kampf aus einer ausreichenden Entfernung. Er kann feindliche Einheiten sehr gezielt in Asche verwandeln, bevor diese überhaupt bemerken, woher der Angriff kommt. Leider sind die Feuerkrieger im Nahkampf überhaupt nicht sehr effektiv.



SPÄHER (TASTE: P)

Der Späher ist zwar nicht so mächtig wie andere Tauinfanterie-Einheiten, gibt aber eine hervorragende Unterstützungseinheit ab. Er besitzt die Fähigkeit, feindliche Einheiten zu markieren, so dass diese durch feindlichen Distanzbeschuss leichter beschädigt werden können. Späher beherrschen auch das Sperrfeuer, womit das Vorrücken feindlicher Einheiten vorübergehend verlangsamt werden kann.



TAU COMMANDER (TASTE: C)

Der Tau Commander ist der wichtigste Held des Sternenreichs der Tau. Er ist insofern einmalig, dass er keinen Nahkampfangriff beherrscht und ein reiner Distanzspezialist ist. Der Tau Commander verträgt nicht so viel Schaden wie andere Kommandanten, aber seine Feuerkraft gleicht das bequem aus. Außerdem gibt es mehrere Waffenverbesserungen, mit denen er seine Feuerkraft noch steigern kann. Sobald der Tau Commander seine Verbesserungen erforscht hat, kann er mit einer mobilen Waffenplattform verglichen werden, die sowohl gegen Infanterie als auch gegen Fahrzeuge eingesetzt werden kann.



XV88 KOLOSS KAMPFANZUG (TASTE: B)

Diese schwere Tauinfanterie-Einheit ist mit einem Schwärmer-Raketensystem ausgestattet und kann daher sehr gut gegen Fahrzeuge eingesetzt werden. Der Koloss kann sich selbst eingraben und gibt mit seinen mächtigen Massebeschleunigern eine ausgezeichnete Waffenstellung ab. Der Massebeschleuniger kann gegen Infanterie und gegen Fahrzeuge benutzt werden.



XV8 KRISIS KAMPFANZUG (TASTE: X)

Der XV8 Krisis Kampfanzug kann auf kurze und auf große Distanzen gut eingesetzt werden und ist der Elite der Tauinfanterie vorbehalten. Der Kampfanzug ist mit einem Flugmodul ausgestattet, wodurch er sehr schnell das Schlachtfeld überqueren kann. Außerdem besitzt er veränderbare Waffen, was ihn bei einer Vielzahl von verschiedenen Feinden wirkungsvoll macht.



KROOTJÄGER (TASTE: C)

Der Krootjäger ist eine besondere Alien-Einheit, die sich dem Sternenreich der Tau angeschlossen hat. Krootjäger sind sehr gut im Nahkampf, wo sie feindliche Infanterie mit ihren mächtigen Krallen in Stücke reißen können. Außerdem können sie die Körper von besiegten Einheiten kannibalisieren, was ihnen nicht nur verlorene Gesundheit zurückbringt, sondern darüber hinaus auch die maximale Gesundheit aller Krootjäger auf dem Schlachtfeld steigert.



KROOTWEISER (TASTE: S)

Der Krootweise dient als Kommandant der einfachen Krootinfanterie und steigert ihre Gesundheit und Geschwindigkeit. Er ist besonders effektiv, wenn er Krootjäger oder Kroot-Hunderudel befehligen kann.



KROOT-HUNDERUDEL (TASTE: H)

Das Kroot-Hunderudel ist effektiv gegen Infanterie und schwere Infanterie und eine Einheit, die bestens für den Nahkampf gerüstet ist. Sie kann schnell und agil große Strecken zurücklegen und ist somit ein wichtiger Bestandteil des Sturmangriffs der Tau.



VESPID-STACHELFLÜGEL (TASTE: V)

Die insektenartigen Vespiden sind sehr wertvoll, wenn sie als Spähtrupp eingesetzt werden. Sie können mit ihren scharfen Krallen im Nahkampf auch erheblichen Schaden austeilen. Ihre Sprung-Fähigkeit ermöglicht ihnen, große Distanzen auf dem Schlachtfeld fast augenblicklich zurückzulegen. Die Vespiden-Schwarmführerin erhöht die maximale Gesundheit für jedes Mannschaftsmitglied der Vespid-Stachelflügel.



HIMMLISCHER (TASTE: E)

Der Himmlische der Tau sorgt für wertvolle Unterstützung bei anderen Taueinheiten. Seine Fähigkeit „Für das Höhere Wohl” erhöht Gesundheit, Moral und Angriffskraft aller Taueinheiten auf der Karte, solange der Himmlische lebt. Er kann außerdem seine Elite-Leibgarde zur Hilfe holen oder bei der Windkaste ein Luftbombardement auf eine bestimmte Stelle anfordern.

FAHRZEUGE DES STERNENREICHS DER TAU



TEUFELSROCHEN TRUPPENTRANSPORTER (TASTE: C)

Wenn Infanterie-Einheiten über das Schlachtfeld bewegt werden müssen, ist der Teufelsrochen Truppentransporter das beste Fahrzeug dafür, da er sich tarnen kann. Er kann bis zu drei ganze Infanterietrupps aufnehmen und überall absetzen, wo sie gebraucht werden. Der Transporter ist außerdem mit einer Pulskanone ausgestattet, die auf kurze Distanzen eingesetzt werden kann.



DROHNENSCHWADRON (TASTE: R)

Die Drohnenschwadron besitzt die Fähigkeit, sich im Boden zu vergraben und auf ahnungslose Feinde zu warten, die vorbeikommen. Sie springen dann aus ihrem Versteck und führen einen wirkungsvollen Überraschungsangriff aus. Sinkt die Gesundheit zu tief, löst der Drohnentrupp die Selbstzerstörung aus und beschädigt alle feindlichen Einheiten im Umfeld.



DORNENHAI-RAKETENPANZER (TASTE: S)

Der Dornenhai-Raketenpanzer ist ein ideales Fahrzeug, um den Feind aus großer Entfernung anzugreifen. Er stellt eine mobile Raketenplattform dar und kann mit der Verbesserung „Raketenhagel” seine ganze Ladung auf einen kleinen Zielbereich verschießen, was dort zu massivem Schaden führt.



DROHNENBOTE (TASTE: D)

Der Drohnenbote ist nicht für den direkten Angriff von feindlichen Einheiten entwickelt worden, sondern ein mobiler Drohnenhangar, der Drohnen zu jeder Stelle auf dem Schlachtfeld transportierten kann. Einmal abgesetzt, schwärmen die Drohnen aus und greifen alle Feinde in Reichweite an, bis ihre begrenzte Energie verbraucht ist.



HAMMERHAI-GEFECHTSPANZER (TASTE: H)

Der Hammerhai-Gefechtspanzer ist das ultimative Taufahrzeug und bestens geeignet, um schwer gepanzerte Fahrzeuge und Gebäude anzugreifen. Der Hammerhai kann auch Infanterie sehr effektiv bekämpfen, obwohl er sich für größere und schwerere Ziele besser eignet. Obwohl er extrem gut bewaffnet ist, verfügt der Hammerhai-Gefechtspanzer über eine schlechtere Panzerung als vergleichbare feindliche Fahrzeuge. Dadurch ist er durch Angriffe viel stärker gefährdet.



KROOTOX (TASTE: K)

Dieses enorme Lasttier wurde von den Kroot zum Einsatz im Kampf dressiert. Es wird von einem Krootjäger geritten und kann im Nahkampf und bei Distanzangriffen eingesetzt werden. Seine Größe und Kraft machen es für alle Typen feindlicher Infanterie, Fahrzeuge und Gebäude zum tödlichen Gegner.



GROSSER KNARLOC (TASTE: G)

Der legendäre Große Knarloc ist die ultimative Tötungsmaschine der Tau. Er kann selbst die schwer gepanzerten Fahrzeuge im Spiel in Sekunden zu Schrott verarbeiten. Beim Einsatz gegen Infanterie besteht eine große Chance, dass er jede Einheit sofort in zwei Hälften beißt. Seine dicke Haut macht ihn sehr unempfindlich gegen Schäden und Angriffe.

GEBÄUDE DES STERNENREICHS DER TAU



KADER HAUPTQUARTIER (TASTE: C)

Das Kader Hauptquartier der Tau dient als Einsatzbasis für alle Operationen. Mit diesem Gebäude können Sie Erdkaste Baueinheiten, Geist Kampfanzüge und Vespid-Stachelflügel bauen. Abgesehen von der Produktion von Infanterie können Sie mit dem Kader Hauptquartier neue Infanterieverbesserungen erforschen und andere Gebäude in einem begrenzten Radius um es herum bauen.



PLASMAGENERATOR (TASTE: P)

Der Plasmagenerator ist Ihr Hauptinstrument zur Produktion der Energieressource. Einmal gebaut, kann er mehrfach verbessert werden, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, mit der Energie akkumuliert wird. Ein Kader Hauptquartier kann nur eine begrenzte Anzahl an Plasmageneratoren unterstützen. Wird einer davon durch den Feind zerstört, verursacht er an Einheiten und Gebäuden im Umfeld Schäden.



TAU BARACKE (TASTE: B)

Die Hauptinfanterie-Einheiten werden in den Baracken produziert. Dazu gehören Feuerkrieger, Späher, XV88 Koloss Kampfanzüge und XV8 Krisis Kampfanzüge. Sie können dort auch einen Tau Commander ausbilden, eine mächtige Infanterie-Einheit, die sowohl selbst gut kämpfen als auch andere Taueinheiten im Umfeld unterstützen kann.



HORCHPOSTEN (TASTE: L)

Der Horchposten kann auf allen Kontrollpunkten und Reliquien errichtet werden. Er erhöht dann die Geschwindigkeit, mit der die Anforderungspunkte dieses Punkts produziert werden. Außerdem erschwert er dem Feind die Eroberung dieser Stellung. Der Horchposten kann mehrmals mit fortschrittlichen Waffen verbessert werden, damit er gegen verschiedenste feindliche Einheiten eingesetzt werden kann.



KROOTBARACKE (TASTE: N)

Dieses Gebäude benötigen Sie, wenn Sie die zahlreichen Krootinfanterie-Einheiten anfordern wollen. Dies sind Krootjäger, Krootweise, Kroot-Hunderudel, Krootox und der Große Knarloc.



WEG ZUR ERLEUCHTUNG (TASTE: E)

Der Weg zur Erleuchtung ist das wichtigste Forschungsgebäude der Tau und dient mehreren Zwecken. Sie können damit Infanterie und Fahrzeuge verbessern und sowohl das Trupplimit als auch das Fahrzeuglimit erhöhen. Mit dem Weg zur Erleuchtung können Sie außerdem entweder einen Mont'ka Befehlsstand oder einen Kauyon Befehlsstand bauen.



FAHRZEUGLANDEZONE (TASTE: V)

Hiermit können Sie die Fahrzeuge der Tau anfordern: Teufelsrochen Truppentransporter, Dornenhai-Raketenpanzer, Drohnenboten, Drohnenschwadronen und Hammerhai-Gefechtspanzer.



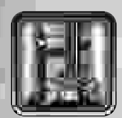
THERMO-PLASMAGENERATOR (TASTE: T)

Die Thermo-Plasmageneratoren unterscheiden sich von den normalen Plasmageneratoren im Wesentlichen dadurch, dass sie auf einem Schlackevorkommen errichtet werden müssen. Ist ein Thermo-Plasmagenerator einmal gebaut, können Sie Energieressourcen viel schneller ansammeln. Wie die einfache Variante ist er jedoch sehr instabil. Wird er zerstört, verursacht er bei allen umliegenden Gebäuden und Einheiten Schäden.



MONT'KA BEFEHLSSTAND (TASTE: M)

Der Mont'ka Befehlsstand führt die Tau nach den Wegen des Mont'ka an (Todesstoß-Strategie). Dieses Gebäude wird benötigt, um XV8 Krisis Kampfanzüge und Hammerhai-Gefechtspanzer anzufordern oder um die Koalitionszentrale zu bauen. Außerdem können Sie hier fortschrittlichere Verbesserungen für Ihre Einheiten erforschen. Wenn Sie sich einmal für den Mont'ka Befehlsstand entschieden haben, können Sie keinen Kauyon Befehlsstand mehr bauen.



KAUYON BEFEHLSSTAND (TASTE: K)

Der Kauyon Befehlsstand leitet die Tau nach Art und Weise des„Geduldigen Jägers". Mit diesem Gebäude können Sie Kroothunde und Krootox anfordern, fortschrittlichere Verbesserungen für Ihre Einheiten erforschen und die Koalitionszentrale bauen. Wenn Sie sich einmal für den Kauyon Befehlsstand entschieden haben, können sie keinen Mont'ka Befehlsstand mehr bauen.



KOALOTIONSZENTRALE (TASTE: S)

Der Bau dieses Gebäudes bringt die Tau in ihrem Streben nach dem Höheren Wohl voran. Die Koalitionszentrale ermöglicht Ihnen die Anforderung des Tau Himmlischen und wird außerdem für die Produktion des Großen Knarloc benötigt.

FÄHIGKEITEN DER TAUEINHEITEN

Zwar haben die Tau weniger Fähigkeiten, die denen eines Kommandanten entsprechen, dafür besitzen sie aufgrund ihrer Vielzahl an verschiedenen Einheiten eine große Bandbreite an Fähigkeiten. Diese können erforscht werden und verbessern nicht nur die Taueinheiten, sondern auch die Einheiten der Kroot und Vespiden.

FÄHIGKEITEN DES TAU COMMANDERS

Fußschlinge (Taste: N) – Der Tau Commander kann eine Fußschlinge einsetzen, die feindliche Einheiten im Umfeld vorübergehend festhält und lähmt.

Ziel erfasst (Taste: G) – Um den Schaden zu erhöhen, den er mit Angriffen verursacht, kann der Tau Commander seine Hauptwaffe für einen mächtigen Angriff aufladen, der auf eine einzelne Einheit geführt wird.

FÄHIGKEITEN DES HIMMLISCHEN

Für das Höhere Wohl – Diese passive Fähigkeit erhöht Gesundheit, Moral und Angriffsstärke aller Taueinheiten auf der Karte. Sie bleibt aktiv, bis der Himmlische, der sie eingesetzt hat, stirbt. In diesem Falle erleben die Taueinheiten auf der Karte einen vorübergehenden, aber heftigen Abfall von Gesundheit, Moral und Angriffsstärke.

Holographische Projektion (Taste: H) – Diese Ablenkungstaktik ermöglicht einem Himmlischen, beliebige Taueinheiten zu klonen. Diese Klone können den Feind zwar nicht angreifen, aber einen ordentlichen Teil des Schadens abfangen. Sie sind somit hervorragend geeignet, den Feind zu beschäftigen, während man einen schwereren Angriff vorbereitet.

Elite-Leibgarde rufen (Taste: S) – Der Himmlische selbst kann zwar nicht viel zum Kampf beitragen, aber er kann einen Elitetrupp aus Tau Leibgardisten rufen. Diese fanatischen Kämpfer haben mehr Angriffskraft als der durchschnittliche Tau Feuerkrieger und können auch mehr Schaden einstecken.

Angriff der Windkaste (Taste: B) – Für besonders heftige Angriffe kann der Himmlische einen Luftschlag der Windkaste anfordern. Damit wird dem Zielbereich ein erheblicher Schaden zugefügt.

FÄHIGKEITEN DER TAUINFANTERIE

Photongranate (Taste: G) – Truppführer der Feuerkrieger können Photongranaten werfen. Diese fügen Infanterie innerhalb eines gewissen Bereichs schweren Schaden zu und bringen Formationen durcheinander, indem einzelne Einheiten zurückgeworfen werden.

EMP-Granate (Taste: E) – Truppführer von Geist Kampfanzugteams können EMP-Granaten werfen. Diese blockieren vorübergehend die Schaltkreise von Fahrzeugen und Gebäuden, wodurch diese weder schießen noch sich bewegen können.

Infiltrationsfeuer – Diese Fähigkeit ermöglicht es den Tau Geist Kampfanzügen, während der Infiltration zu schießen. Damit wird ihre Rolle als Tarn- und Aufklärungseinheit wichtiger. Dies ist keine Verbesserung sondern eine Fähigkeit, die fester Bestandteil der Einheit ist.

Infiltration erkennen – Eine passive Fähigkeit, die es den Vespid-Stachelflügeln und Tau Spähern ermöglicht, getarnte feindliche Einheiten besser zu erkennen.

Trupp markieren (Taste: M) – Zur Unterstützung ihrer Kameraden können die Tau Späher feindliche Ziele markieren. Die übrige Tauinfanterie kann diese Ziele dann viel leichter anvisieren.

Kannibalismus (Taste: C) – Krootjäger können die Körper von gefallenen Feinden kannibalisieren. Jeder konsumierte Körper erhöht die maximale Gesundheit aller Krootjäger.

Katzensprung (Taste: F) – Mit dieser Fähigkeit können Krootjäger und Kroothunde aus größerer Entfernung auf ihre Gegner springen. Das Ziel wird dabei gelähmt und erleidet einen beträchtlichen Schaden.

Zerfetzen (Taste: D) – Diese Fähigkeit ermöglicht es den Vespid-Stachelflügeln, die Panzerung von feindlichen Gebäuden mit ihren diamantharten Klauen zu zerfetzen.

Verschanzen (Taste: E) – Diese Fähigkeit ermöglicht es den Koloss Kampfanzügen, auf die Beweglichkeit zu verzichten, dafür aber die Massebeschleuniger abzufeuern.

FÄHIGKEITEN DER TAUFAHRZEUGE

Botendrohnen starten (Taste: S) – Der Drohnenbote kann eine Gruppe von Drohnen absetzen, die den Feind direkt angreifen. Diese Drohnen können nur eine begrenzte Zeit lang angreifen. Danach fallen sie energielos zu Boden.

Raketenhagel (Taste: B) – Der Dornenhai besitzt die Fähigkeit, alle seine Raketen auf einmal auf einen kleinen Bereich abzufeuern und dort massiven Schaden zu verursachen.

Eingraben (Taste: B) –Drohnenschwadrone können sich mit dieser Fähigkeit eingraben und auf ahnungslose Feinde warten.

NEUE EINHEITEN FÜR EXISTIERENDE VÖLKER

Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade bietet neue Einheiten und Fähigkeiten für alle 5 Völker, die es bereits in früheren Dawn of War Produkten gab.

CHAOS SPACE MARINES



DÄMONENPRINZ (TASTE: S)

Das ultimative Ziel eines Chaosgenerals ist es, ins Dämonendasein aufzusteigen und somit eine mächtige Kreatur des Warps und ein Kommandant seiner Legionen zu werden – ein Dämonenprinz. Durch die Erforschung dieser Fähigkeit in der Dämonengrube kann der Chaosgeneral in den Dämonenprinzen verwandelt werden.

Der Dämonenprinz ist ein übermächtiger Nahkämpfer, der sich anderen Spitzeneinheiten im direkten Kampf stellen kann. Außerdem profitiert er von den meisten Verbesserungen des Chaosgenerals.

NEUE FÄHIGKEITEN DES CHAOS

Dämonengebrüll (Taste: R) – Mit einem mächtigen Gebrüll erschüttert der Dämonenprinz die Moral aller Feinde, die sich in seiner Nähe aufhalten.

Korrumpiertes Auspex (Taste: N) – Indem er den Boden mit üblen Siegeln verseucht, kann der Chaosgeneral infiltrierte Einheiten erkennen, die vorbeikommen. Hierfür muss ein bestimmter Punkt auf dem Boden anvisiert werden.

ELDAR



HARLEQUIN (TASTE: H)

Der Harlequin ist ein geheimnisvoller Diener des Lachenden Gottes der Eldar und kommt aus dem Netz der Tausend Tore, um Ihre Streitkräfte zu unterstützen und die großen Schlachten aus den Mythen der Eldar neu zu inszenieren. Er ist ein mächtiger Nahkämpfer und kann feindliche Infanterie mit Leichtigkeit bekämpfen.

NEUE FÄHIGKEITEN DER ELDAR

Tanz des Todes (Taste: D) – Der Harlequin springt mit sehr hoher Geschwindigkeit von Feind zu Feind und verursacht dort erheblichen Schaden und schaltet alle bis auf die härtesten Gegner aus.

Harlequinpeitsche (Taste: K) – Der Harlequin treibt einen Monofilamentdraht in einen Gegner und tötet ihn damit auf der Stelle. Das Blut des Opfers spritzt heraus und verursacht bei allen Feinden im Umfeld Schaden.

IMPERIALE ARMEE



SCHWERE-WAFFEN-TEAM (TASTE: H)

Das Schwere-Waffen-Team ermöglicht Ihnen, Stellungen mit Leichtigkeit zu sichern. Das Team wird als einzelner Truppsoldat entsandt und kann sich in einer befestigten Stellung mit Sandsäcken verschanzen, um die Waffen einzusetzen. Im verschanzten Zustand erhält das Team große Defensivboni. Die Waffe kann bis zur Laserkanone oder Maschinenkanone verbessert werden, womit dann auch Fahrzeuge und schwere Infanterie bekämpft werden können.

NEUE FÄHIGKEITEN DER IMPERIALEN ARMEE

Verschanzen (Taste: E) – Das Schwere-Waffen-Team gräbt sich ein, um die Waffe besser zur Geltung bringen zu können. Während des Eingrabens ist das Team sehr angreifbar, dafür aber umso entschlossener, wenn die Sandsäcke aufgestapelt sind. Verschanzte Teams können sich nicht fortbewegen.

Hochleistungsscanner (Taste: S) – Das Feldkommando kann diesen einsetzen, um die Sicht zu verbessern und infiltrierte Einheiten im Zielbereich zu erkennen. Es kann auf eine beliebige Stelle auf der Karte gezielt werden.

ORKS



POSAZ (TASTE: F)

Diese Orks sind ganz stolz auf ihre Aufmotzawummen und verbringen viel Zeit damit, ihre mächtigen Waffen zu verbessern. Andere Orks nennen diese gut ausgerüsteten Orks Posaz. Durch sie bekommt die Orkarmee ihre nötige Feuerkraft und kann Feinde aus großer Entfernung niedermähen, während die anderen Jungz vorrücken.

NEUE FÄHIGKEITEN DER ORKS

Brennabombe (Taste: N) – Die Dokz haben nun von der fiesesten aller Medizinen erfahren: Explosivstoffe. Sie können eine Bombe legen, die einen schnellen Countdown herunterzählt, bevor sie eine gewaltige Explosion auslöst.

SPACE MARINES



GREY KNIGHTS (TASTE: K)

Die Space Marines können jetzt einen Elitetrupp aus Grey Knights ausbilden. Das sind Space Marines, die der Inquisition als Dämonenjäger dienen und sowohl im Nahkampf als auch beim Einsatz von Psi-Kräften glänzen. Besonders geeignet sind sie im Einsatz gegen Dämonen.

NEUE FÄHIGKEITEN DER SPACE MARINES

Rasender Angriff – Nach der Erforschung dieser Fähigkeit können die Grey Knights an ihren Zielen vernichtenden Schaden verursachen. Die Fähigkeit ist immer aktiv, wenn die Grey Knights sich in Angriffsformation befinden.

Psi-Inquisition (Taste: I) – Die Grey Knights können einen Schub aus Psi-Energie freisetzen, der über den Boden gleitet und alle Einheiten peinigt, die in seinen Wirkungsbereich geraten. Die Wirkung hält in diesem Bereich eine Weile an.

MITWIRKENDE

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Art Director
Ian Cummings

Lead Designer
Jonny Ebbert

Lead Programmer
Nick Waanders

Lead Audio
Jason C. Ross

ART

Senior Animator
Joe Schober
Richard Panholzer
Michael Moore
Cody Paulson

Senior Artist
Claudio Alvaro
Alexei Nechytaylo
Ross Young
Jacob Binkowski
Kristian Bourdage
Jason Brackman
Tom Burns
Allan Dilks
Cody Kenworthy
Stephen McDonald
Cody M. Paulson
Claire Roberts
Michael Yuki
Shawn Woods

DESIGN

Senior Designers
Damon Gauthier
Daniel Kading
Matthew Berger
Richard Bishop
Philippe Boulle
James Mouat
Darwin Yuen

Localization Supervisor
Arnaud Lebesnerais

PRODUCTION

Producer
Jonathan Dowdeswell

Associate Producers
Mike Doyle
Tim Lewinson
Freddy Ouano

PROGRAMMING

Senior Programmers
John Lydon
Beau Brennen
Glendon Holst
Jordan Isaak
Szymon Mazus

SOUND

Sound Design
Tony Gronick

Dialog Recordist
Chris Ove

Dialog Mixer
Jo Rossi

RELIC STUDIO

EXECUTIVE STAFF

VP, PD & General Manager
Ron Moravek

Executive Producer
Tarrnie Williams

Director, Finance & Operations
Curtis Terry

Director of HR and Chief Privacy Officer
Paula Fellbaum

DIRECTORS

Audio Director
Jennifer Lewis

Cinematics Director
Owen Hurley

Design Director
Jeff Brown

Technology Director
Thierry Tremblay

ADMINISTRATION

Controller
Carol Richards

AP/ Administrative Assistant
Courtney Inman

Administrative Assistant
Lisa Caughill

Administrative Assistant
Nicole McGowan

HR Recruiter and Retention Specialist
Tara Kemes

HR Generalist
Winnie Sin

RELIC TEST TEAM

Development Test Manager
Matt Kernachan

Senior Development Tester
Lino Conti
David Gibbons
Andrew Lockhart
Leo Sakaue

RELIC BALANCE TEAM

Game Balance Manager
Samson Mow

Supervisors
Tim Jones
Byron Chow
Matthew Cooper
Ryan Dullum
Taylor Fales
Stefan Haines
Charis Hoo
David Kim
Allen Ko
Josh Long
Matt Watt

IT DEPARTMENT

Manager
Frank Roberts

Senior IT Systems Specialist
Alvin Chung
Jeff Lydell
Joshua Nilson
Vanna Tea

ADDITIONAL AUDIO

Original Music
Inon Zur - www.inonzur.com

AIRWAVES SOUND DESIGN

Director of Sales and Marketing
Derick Cobden

Dialog Recordist
Chris Ove

Dialog Mixer
Jo Rossi

SHARPE SOUND STUDIOS

Title Movie Mix
Kelly Cole

Studio Manager
Laurie Melhus

Voice Talent
Brian Dobson
Paul Dobson
Brian Drummond
Tim Lewinson
Scott McNeil
John Novak
Nicole Oliver
Lee Tockar

Special Thanks
All our third-party technology partners.

Sean Megaw for his work in production on the game.

Relicnews, Dawn of War Planet, and our fans and fansites around the world.

Everyone who helped deliver the original Dawn of War.

All our loved ones, family and friends whose support helped us stay the course.

THQ INC.

Executive Vice President - Worldwide Studios
Jack Sorensen

Executive Vice President – Worldwide Publishing
Kelly Flock

PRODUCT DEVELOPMENT

Senior Vice President, Product Development
Steve Dauterman

Director, Product Development
Richard Browne

Creative Director
Sean Dunn

Associate Creative Manager
David Langeliers

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Senior Vice President - Worldwide Marketing
Bob Aniello

Vice President – Licensing
Germaine Gioia

Director, Global Brand Management
Brad Carraway

Brand Manager
Monica Robinson

Associate Brand Manager
Damian Garcia

Global Localization Manager
Amy Small

Director, Creative Services
Howard Liebeskind

Creative Services Manager
Kirk Somdal

Video Production Manager
Christopher Folino

Video Production Coordinator
Melissa Rivas

Instruction Manual Text
Off Base Productions

Packaging Design
Origin Studios

Special Thanks
Rocco Scandizzo
Joshua Austin

Director, Quality Assurance
Monica Vallejo

QA Managers
Mario Waibel
Michael Motoda

Test Supervisor
David Sapienza

Test Leads
Shinyan Liu
Bennett Weisman

Testers
Willis Kemp
Ross Pitto
Areana Grassia
Brettney Williams
Curtis Pickrell
Dewey DeShong
Genady Bragarnik
Gregory Keefe
Josh Glover
Julian Sanchez
Martin O'Malley
Matthew Glynn
Nick Voight
Raul Herrera
Scott Tester
Simon Castillo
Walter Sexton
Nick Welch
Kevin Rowles
David Yeager
Gerard Lumban
Jon Bloch

PC Supervisor
Jim Krenz

Localization Supervisor
Eric Ellicock O'Keady

QA Technicians
Richard Jones
David Wilson
Michael Zlotnicki

Mastering Lab Technicians
Glen Peters
Anthony Dunnet
T. Ryan Arnold
Heidi Salguero

Remastering Project Manager
Charles Batarse

Database Administrator
Jonathan Gill

Database Applications Engineer
Brian Kincaid

Game Evaluation Team
Scott Frazier
Matt Elzie
Eric Weiss
Chris Emerson

Human Factors Design Specialist
Ray Kowaleski

QA Operations Coordinator
Steve Nelson

HR Generalist
Eve Waldman

THQ INTERNATIONAL

SVP European Publishing
Ian Curran

Director, Global Brand Management
Michael Pattison

Global Brand Manager
Claudia Kuehl

Assistant Global Brand Manager
Anthony Newall

International Art Director
Till Enzmann

DTP Operator (ICS)
Anja Johnen
Detlef Tapper
Dirk Offenberg
Jens Spangenberg
Jörg Stauvermann
Ramona Sackers
Ramona Stell

European Localisation Director
Susanne Dieck

European Localisation Engineer
Bernd Kurtz

Online Manager
Huw Beynon

UK Marketing Manager
Jon Rooke

Senior PR Executive
Greg Jones

Export Marketing Manager
Gayle Shepherd

Product Manager, Germany
Melanie Skrok

Head of PR, Germany
Georg Reckenthäler

Marketing Manager, Nordic
Henrik Viby

PR Manager, Nordic
Peter Jakobsen

Senior Product Manager, France
Jeremy Goldstein

PR Manager, France
Jerome Benzadon

Product Manager, Spain
Javier Manu

PR Manager, Spain
Jorge Nicolas Vazquez

Marketing and PR Manager, Benelux
Robin Wolff

Product Manager, Australia and New Zealand
Chris Wright

PR & Promotions Co-ordinator, Australia and New Zealand
Drew Taylor

GAMES WORKSHOP

Licensing Manager
Erik Mogensen

Licensing Co-ordinator
Graeme Nicoll

Licensing and Acquired Rights Manager
Simon Moorhouse

Head of Group Legal & Licensing
Andy Jones

Intellectual Property Manager
Alan Merrett

Special thanks to the Games Workshop studios for all their hard work!






NUTZUNGSBEDINGUNGEN FÜR SOFTWARE DER FIRMA THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm **Warhammer® 40.000: Dawn of War™ – Dark Crusade™**

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: "Lizenznehmer") aufgeführt.

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Installation der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht installieren.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES
Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm **Warhammer® 40.000: Dawn of War™ – Dark Crusade™** der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software **Warhammer® 40.000: Dawn of War™ – Dark Crusade™** und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um ”Shareware”.

2. URHEBERRECHTE

a) VERVIELFÄLTIGUNG
Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiliert, dem ‚reverse engineering' unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE
Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG
Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleis-tung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögens-schäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten,

insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ
Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN
Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE
THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:
Dieser Vertrag wird durch die Installation der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, September 2006

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222448
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

eursupport@thq.com

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
TLf. **91799 1990** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 13.30 horas y de 16.00 a 18.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51** du lundi au samedi de 10 à 12h et de 14 h à 20h (0.34€ la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica
on-line compilando un semplice form:
http://www.halifax.it/assistenza.htm

Tel. **024 130345**
(Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: **assistenza@halifax.it**
Tariffa urbana per chi chiama da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

eursupport@thq.com

UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at **www.thq.co.uk**
for FAQs and full online support

03/06 I



ZUKUNFT GIBT ES KEINEN FRIEDEN



GAMES WORKSHOP®

TASTATURBELEGUNG

Globale Tastaturbefehle

Ping	Strg + P
Pingtyp umschalten	Strg + E
Befehlsliste	Umschalt-Taste halten
Spiel pausieren	Pause
Pausemenü anzeigen	F10
Auftragsmenü	F11
Diplomatiemenü	F12
Chat mit Verbündeten	Enter
Chat mit allen	Umschalt + Enter oder Strg + Enter
Ereigniswarteschlangen umschalten	Leertaste
Untätige Einheiten umschalten	,
Baueinheiten umschalten	.
Forschung umschalten	Ctrl + R
Überwachung an/Pause	Ctrl + O
Überwachung beenden	Ctrl + K

Angriffsformationen

Bereich halten	F1
Stehen bleiben	F2
Niederbrennen	F3
Feuer einstellen	F4
Angriff	F5

Waffenformationen

Sturmformationen	F6
Distanzformation	F7

Befehle für Einheiten

Halt	Q
Marsch	V
Angriff, Marsch	A
Angriff, Nahkampf	Z
Bauen	B
Anschließen/Abziehen	T
Bodenangriff	G
Schneller Rückzug	Entf
Entladen	N
Verstärken	R
Anführer	L
Reparieren	E

Tastenbelegung für Mehrfachauswahl

Auf Hauptauswahl konzentrieren	Strg + Tab
Nächste Hauptauswahl	Tab
Vorige Hauptauswahl	Umschalt + Tab
Auswahl aufheben	Strg halten + Einheit anklicken

Kamerasteuerung

Kameradrehung	Rück
Camera Rotation	Alt halten + Maus bewegen
Rein-/rauszoomen	Mausrad

Diese Nummer gut aufheben! Dieser CD-Key wird benötigt, um dieses Produkt in vollem Umfang nutzen zu können!



THQ Entertainment GmbH
Kimplerstraße 278 · 47807 Krefeld

81757